PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER

0804

poradnik do gry

Command & Conquer: Red Alert 3



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Command & Conquer:

Red Alert 3

autor: Maciej „Sandro” Jałowiec



Spis treści

Wydawnictwo GRY-OnLine S.A.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

Wprowadzenie



W s t ę p

Witam!

Cieszę się, że mogę dziś oddać w Twoje ręce poradnik do gry *Command & Conquer: Red Alert 3*, przygotowanej przez studio Electronic Arts Los Angeles.

Poradnik zawiera opisy wszystkich misji tworzących kampanię dla pojedynczego gracza. Oprócz porad ogólnych, w poradniku znajdziesz szczególnie ważne informacje dotyczące poszczególnych frakcji. Każde zadanie zostało opatrzone dużymi obrazkami z gry (ponad 250) i mapami (około 30), a solucja sama w sobie podzielona jest na małe fragmenty, z których każdy opisuje wykonanie jednego, konkretnego celu. Mam nadzieję, że taka forma artykułu przypadnie Ci do gustu i ułatwi zrozumienie kluczowych dla rozgrywki spraw. Jeśli ani tekst, ani grafiki nie dostarczą Ci pożądanych informacji, zadaj swoje pytania w systemie komentarzy do tego tekstu.

W treści artykułu znajdziecie odnośniki **[1] [2] [3]**, itd. Dotyczą one punktów naniesionych na mapę danej misji. Punkty te są objaśnione pod mapkami, w legendzie.

Poradnik powstał w oparciu o wersję 1.00 gry. Wszystkie misje przechodziłem na średnim poziomie trudności.

Ponadto, poradnik został stworzony na bazie wersji angielskiej *RA3*. W tekście wykorzystywane są zatem angielskie nazwy jednostek i budynków. Mam jednak nadzieję, że obrazki wystarczająco dokładnie pokażą osobom grającym w polską wersję, jakie rodzaje wojsk mam na myśli w danej sytuacji.

Teraz pragnę Ci już tylko życzyć miłej lektury i wielu sukcesów w bitwach toczonych przez Aliantów, Sowietów i Imperium Wschodzącego Słońca.

Maciej „Sandro” Jałowiec

Porady ogólne

- Najważniejszym budynkiem w bazie jest tzw. **Construction Yard (zwany w poradniku fabryką główną)**. Struktura ta powstaje w wyniku rozłożenia pojazdu o nazwie MCV (Mobile Construction Vehicle). Dzięki niej można wznosić pozostałe obiekty, takie jak elektrownie, stocznie, koszary, itd. Przeważnie dodatkowe budynki stawia się w pobliżu fabryki głównej, ale od tej reguły istnieje kilka wyjątków, związanych m. in. z tym, którą frakcją grasz;
- Istnieje również **możliwość wznoszenia mniejszych baz**, zajmujących się np. eksploatowaniem dodatkowych źródeł rudy lub produkcją konkretnego rodzaju jednostek. Zalążkiem takich małych baz może być zarówno fabryka główna, jak i specjalne centrum dowodzenia. Sposób zakładania centra dowodzenia jest uzależniony od tego, jaką frakcją grasz. Sprawdź **Porady dotyczące frakcji**, by dowiedzieć się, jak z zakładaniem małych baz radzą sobie poszczególne armie;
- **W grze istnieje tylko jeden surowiec, o jaki trzeba się martwić. Jest to ruda.** Można ją znaleźć w specjalnych stacjach rozrzuconych na planszy. Postawienie w ich pobliżu rafinerii rudy sprawi, że specjalny wóz będzie dostarczał rudę ze stacji do rafinerii. Tam natomiast ruda zamieniana jest na pieniądze, za które można kupować nowe jednostki, stawiać budynki, dokonywać napraw, itd.;
- Innym sposobem finansowania wojny jest **przechwytywanie źródeł ropy naftowej**. Wystarczy wysłać inżyniera do szybu naftowego, by po chwili móc cieszyć się dodatkowymi wpływami. W kampanii Rosjan można również natknąć się na budynki banków i giełdę. Przechwycenie tych instytucji również pozwoli zasilić Twój skarbiec o spore kwoty;



Tak wyglądają szyby naftowe. Ich przechwycenie pozwala na czerpanie dodatkowych zysków.

- Wykorzystuj inżynierów do zajmowania **budynków specjalnych**. Takimi mogą być np. szpitale (zapewniają automatyczne leczenie piechoty, gdziekolwiek się znajduje), suche doki (automatyczna naprawa okrętów) lub wieże obserwacyjne (odsłaniają pobliskie otoczenie);



Szpital jest szczególnie przydatny, gdy wykorzystujesz w walce piechotę.

- **Każdą misję wykonuje się we współpracy z innym dowódcą**. Często jest on w pełni odpowiedzialny za wykonanie pewnych zadań. W większości przypadków pomaga on Tobie w realizacji misji. Bardzo często jest tak, że sojusznik zbiera na siebie ogień, podczas gdy Ty musisz zająć się wyprowadzeniem ataku. Jeśli Twój sprzymierzeniec nie podoła zadaniu i wszystko spadnie na Twoją głowę, możesz naturalnie spróbować zrealizować misję. Pamiętaj jednak, że w takim wypadku znacząco zmienia się przebieg scenariusza zadania i niekoniecznie musi się on w stu procentach pokrywać z opisami misji znajdującymi w się niniejszym poradniku;
- **Sojusznik może przyjmować od Ciebie rozkazy**. Jedną z form wydawania komend jest korzystanie z niewielkiego panelu umieszczonego w lewym górnym rogu ekranu. Dzięki niemu można rozkazać sprzymierzeńcowi zaatakowanie konkretnego obiektu, utworzenie siły uderzeniowej i oczyszczenie określonego przez Ciebie obszaru, a także wykonanie zwyczajnego zwiadu. Drugą formą wydawania komend jest wykorzystywanie specjalnych znaczników, na jakie można się natknąć w niektórych misjach. Służą one do wydawania bardziej szczegółowych rozkazów, np. skupienia uwagi na całych bazach, zajęcia konkretnych budynków z wykorzystaniem inżynierów, itd.;



Znaczniki potrafią być bardzo przydatne. Jeśli wiesz, że nie dasz sobie z czymś rady, poproś sojusznika o pomoc.

- Każda frakcja posiada **specjalne technologie (zwane w poradniki mocami wsparcia)**, które pozwalają zwiększyć wpływy do skarbca, ulepszyć posiadane jednostki lub wyprowadzać uderzenia, przed którymi przeciwnik kompletnie nie będzie w stanie się obronić. Dostęp do tych mocy uzyskuje się wraz z upływem czasu. Można ten czas skracać (a więc i szybciej otrzymywać kolejne moce) poprzez nieustanne atakowanie wrogich jednostek i budynków. Sprawdź rozdziały **Moce wsparcia** u poszczególnych frakcji, by dowiedzieć się, jakie moce warto odblokowywać sobie w pierwszej kolejności;
- Pamiętaj, że **Twoje jednostki zdobywają doświadczenie**. Po ich wyszkoleniu lub zbudowaniu nie mają jeszcze pojęcia, jak walczyć. Po zniszczeniu kilku pierwszych celów uzyskują pierwszy poziom doświadczenia (symbolizowany jednym szewronem wyświetlonym przy pasku energii). Jednostki stają się wówczas trudniejsze do pokonania i są bardziej śmiercionośne. Po wykończeniu kilku kolejnych wrogów uzyskują drugi poziom (dwa szewrony), a ich parametry dodatkowo wzrastają. Trzeci i ostatni poziom doświadczenia symbolizowany jest gwiazdką. Jednostki stają się najlepszymi w swoim rodzaju, a także same się leczą / naprawiają;
- **Wzrost poziomu doświadczenia można przyspieszyć** poprzez nieustanne atakowanie wroga. Poszczególne jednostki będą otrzymywać więcej doświadczenia za zniszczenie celów szczególnie ważnych. Przykład: żołnierz z wyrzutnią rakiet, który dopiero co wyszedł z koszar, dostanie od razu drugi lub nawet trzeci poziom doświadczenia, jeśli uda mu się zniszczyć wrogą fabrykę główną. Pamiętaj też, że **doświadczenie dostaje ten żołnierz, którego strzał definitywnie kończy istnienie jednostki lub budynku przeciwnika**. Tak więc, jeśli na wspomnianą wyżej fabrykę główną wyślesz kilkunastu żołnierzy z wyrzutniami rakiet, doświadczenie dostanie tylko ten, kto wypali ostatni pocisk w kierunku budynku.

Sowieci

Porady i informacje dotyczące frakcji

- Kampania sowiecka cechuje się **średnim poziomem trudności**. Jest zdecydowanie łatwiejsza od japońskiej i nieco trudniejsza od alianckiej;
- Sowieci stawiają swoje budynki w następujący sposób: **najpierw powstaje plac budowy**, a potem wydawane są pieniądze na stopniowe wznoszenie budowli. Na szczęście, plac budowy ma tyle samo energii co ukończona struktura, zatem niełatwo go zniszczyć, w porównaniu do placów budowy z *Command & Conquer: Generals*;
- **Dostęp do lepszych jednostek** można uzyskać poprzez zbudowanie super-reaktora oraz laboratorium wojskowego (Battle Lab);
- **Sputnik** to pojazd, który możesz zainstalować w niemal dowolnym miejscu na planszy. Podobnie jak MCV, umożliwia stawianie budynków na określonym terytorium. Sputniki wykorzystywane są do zakładania mniejszych baz (zajmujących się np. tylko pozyskiwaniem rudy);
- Choć Sowieci mają do dyspozycji całkiem niezłe jednostki lądowe, **wiele misji w ich kampanii pozwala zastosować marynarkę wojenną**, która działa dużo efektywniej niż czołgi typu Hammer lub Apocalypse;
- **Jeśli chcesz skorzystać z floty** w celu pokonania wroga, musisz zebrać następujące jednostki: łodzie podwodne Akula (świetnie walczą z innymi okrętami), wozy amfibijne typu Bullfrog (rewelacyjna broń przeciwlotnicza) oraz pancerniki Dreadnought (potężna siła ognia i duży zasięg pocisków). Jeśli nie możesz budować tych ostatnich, daruj sobie atak z wody;
- **Stosowanie łodzi typu Stingray** to według mnie poważna pomyłka. Poza niską ceną i możliwością wchodzenia na ląd, okręty te mają niewiele do zaoferowania. Kiepsko radzą sobie w walce, łatwo je zniszczyć i nie są w stanie sprostać lotnictwu;
- **Można również spróbować ataku z powietrza**. Tutaj najlepsza jest kombinacja śmigłowców typu Twinblade oraz odrzutowców typu MiG (w stosunku około 5:1). Twinblade'y świetnie radzą sobie z niszczeniem budynków i pojazdów, lecz nie są w stanie bronić się przed jednostkami latającymi. Tutaj z pomocą przychodzą MiGi, które zostały zaprojektowane właśnie do zwalczania innych samolotów i śmigłowców;
- Jeśli wiesz, że wróg ma słabą ochronę przeciwlotniczą, możesz na niego wysłać **sterowce Kirowa**. Te jednostki są dość powolne, ale rekompensują tę wadę potężną siłą zrzucanych bomb oraz całkiem niezłym opancerzeniem (ulegną tylko pod silnym ostrzałem, dlatego warto najpierw sprawdzić, jaką ochroną dysponuje przeciwnik);
- **Śmigłowce typu Twinblade**, przez wzgląd na swoją szybkość, są świetnymi jednostkami zwiadowczymi. Pieniądze wydane na jedną samobójczą maszynę wysłaną do bazy wroga celem sprawdzenia co on knuje, nigdy nie będą wyrzucone w błoto;
- **Ochrona bazy** powinna składać się przede wszystkim z cewek Tesli. Struktury te wymagają sporo energii, ale w zamian za to całkiem nieźle sobie radzą z piechotą, pojazdami i okrętami. Nie są jednak w stanie atakować samolotów. Do obrony przeciwlotniczej można wykorzystać stacjonarne działka (Flak Cannon) albo całkiem tanie, skuteczne i amfibijne Bullfrogi (są tylko gorzej opancerzone niż broń stacjonarna). Od biedy można wykorzystywać jeszcze żołnierzy z wyrzutniami rakiet (Flak Trooper);
- **Rekruci (Conscripts)**, czyli podstawowe jednostki armii sowieckiej, wymagają osobnego omówienia. Ci żołnierze są fatalnie wyszkoleni, toteż w walce z alianckimi siłami porządkowymi (Peacekeepers) lub imperialnym wojownikami Japonii przegrywają z